

Sejarah Perkembangan Teknologi Pembelajaran

Lailatul Fitria

Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Jl. Mojopahit No. 666B Sidoarjo

e.mail : lailatulfitriel@gmail.com

Ringkasan :

Perkembangan teknologi pembelajaran saat ini sudah cukup terjangkau dari pada tahun-tahun yang lalu. Pada saat ini teknologi dapat digunakan diberbagai bidangnya. Pada pembelajaran dibutuhkan teknologi pembelajaran yang biasanya digunakan pada saat pembelajaran juga. Dapat dikatakan teknologi karena merupakan suatu alat atau produk yang mempunyai manfaat dalam pembelajaran. Terjadi perkembangan diakibatkan ada perubahan teknologi pada setiap jamannya. Dari segi tujuannya sampai dengan manfaat setiap teknologi yang ada. Dari tahun ke tahun akan lebih mengalami perkembangan. Hal itu sudah dibuktikan pada saat ini. Di Indonesia sudah cukup banyak teknologi pembelajaran yang digunakan pada setiap sekolahan.

A. Pendahuluan

Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk dikembangkannya pendekatan pembelajaran sesuai dengan dinamika pendidikan Negara kita,¹ yang berakar pada UUD 45 dan UU no. 20 Tahun 2003 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman dan sesuai dengan perkembangan IPTEK.²

Pendidikan selalu menjadi sorotan banyak orang, tidak hanya dari pemegang kebijakan tetapi juga pengguna (siswa). Saat ini dan masa depan pendidikan akan menjadi tantangan yang akan terus berubah disesuaikan dengan standar Pengembangan IPTEKS.³ Sebagaimana nurdyansyah juga mempertegas bahwa: “Educational process is the process of developing student’s potential until they become the heirs and the developer of nation’s culture”.⁴ Oleh karena itu Duschl mengatakan bahwa Pendidikan adalah bagian dari rekayasa sosial. Melalui komunitas, pendidikan dapat dibentuk dan diarahkan ke tujuan tertentu.⁵

Permasalahan bangsa yang semakin hari semakin pelik dengan adanya berbagai krisis multi dimensi ditambah dengan pengaruh dari arus informasi memunculkan beragam bentuk perilaku di masyarakat khususnya bagi para peserta didik.⁶ Perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak

¹ Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41

² Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEEN, 1(2). Terbitan 2, 929-930.

³ Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125, 95.

⁴ Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125

⁵ Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student’s Problem Solving Capability*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173, 258.

⁶ Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida’iyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1), 2.

bisa kita hindari dalam kehidupan ini.⁷ Sehingga keluarga harus berperan aktif dalam mendidik anaknya sejak dini serta menguatkan pondasi karakter yang baik.⁸

Pada kenyataannya masih banyak permasalahan yang harus dihadapi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Permasalahan ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik, maupun faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri.⁹

Nurdyansyah meperjelas “*The education world must innovate in a whole. It means that all the devices in education system have its role and be the factors which take the important effect in successful of education system*”.¹⁰

Proses pembelajaran hendaknya berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.¹¹ Proses pembelajaran harus melibatkan banyak pihak, yang diimbangi oleh perkembangan teknologi untuk mempermudah dalam tercapainya suasana tertentu dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik nyaman dalam belajar.¹² Hakikat belajar yaitu suatu proses pengarahan untuk pencapaian tujuan dengan melakukan perbuatan melalui pengalaman yang diciptakan.¹³

Bahan ajar berguna membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bagi pendidik bahan ajar digunakan untuk mengarahkan semua aktivitasnya dan yang seharusnya diajarkan kepada siswa dalam proses pembelajaran.¹⁴

⁷ Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4.

⁸ Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

⁹ Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 3.

¹⁰ Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.

¹¹ Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

¹² Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2.

¹³ Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 1.

¹⁴ Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Pengalaman belajar tersebut perlu adanya standarisasi penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar memerlukan sebuah pengolahan dan analisis yang akurat.¹⁵ Sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

1. Latar Belakang

Perkembangan merupakan perubahan yang dapat dikatakan sebagai menujunya ke tingkat yang lebih maju. Seperti dalam perkembangan teknologi pada jaman sekarang sangat berbeda dengan teknologi pada jaman dahulu kala. Dimana pada jaman sekarang banyak anak-anak yang kecanduan untuk main HP. Sedangkan pada jaman dahulu, HP hanya berfungsi sebagai alat komunikasi untuk sanak saudara yang berjauhan.¹⁶

Berkembangnya suatu teknologi bertujuan untuk menjadikan suatu pembelajaran agar terlihat lebih unik dan menarik. Agar pada saat proses pembelajaran siswa tidak merasa bosan dan tetap menikmati setiap pembelajarannya. Selain itu juga dapat meningkatkan daya tarik tersendiri untuk siswa agar berfikir secara kreativitas dan logis.¹⁷

Teknologi pembelajaran saat ini sangat berpengaruh terhadap siswa. Karena jika tidak adanya suatu teknologi yang digunakan dalam pembelajaran akan mengakibatkan situasi di kelas akan merasa monoton tidak ada daya tarik terhadap siswa itu sendiri.¹⁸

Maka, sekarang terdapat berbagai jenis teknologi yang digunakan dalam penyampaian pembelajaran dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Berbagai teknologi mempunyai cara atur tersendiri dan mempunyai manfaat yang sama yaitu untuk mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran.

¹⁵ Nurdyansyah, N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), 103.

¹⁶ Patmonodewo, S. (2000). *Pendidikan anak prasekolah*. Rineka Cipta bekerjasama dengan Departemen Pendidikan & Kebudayaan. 2-5

¹⁷ Ibid., 6

¹⁸ Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology & media for learning: teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Prenada Media.

2. Penegasan Istilah

a. Sejarah Perkembangan

Menurut Iskandar Alisyahhana, perkembangan sejarah yang telah terjadi sudah hampir ribuan abad yang lalu. Perkembangan yang dikarenakan adanya suatu dorongan dari orang terdahulu agar merasakan kenyamanan untuk generasi selanjutnya.¹⁹ Sedangkan menurut Reiser & Gagné, perkembangan sejarah terjadi dikarenakan adanya perubahan dari zaman ke zaman. Karena setiap zamannya mampu mempunyai cara khas tersendiri.²⁰

Jadi, sejarah perkembangan dapat dikatakan sejarah karena merupakan peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau. Maka yang dimaksud dengan sejarah perkembangan ialah suatu peristiwa yang didalamnya terjadi perubahan dari yang awalnya tidak ada sampai akhirnya menjadi ada. Dan akan berpengaruh pada masa yang akan datang.

b. Teknologi Pembelajaran

Menurut Raountree, teknologi pembelajaran ialah suatu sarana prasarana yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.²¹ Sedangkan menurut Seels, teknologi pembelajaran ialah terdiri dari tiga hal yakni pendidikan, pembelajaran, dan yang terpenting pendekatan pendidikan.²²

Jadi, teknologi pembelajaran yaitu suatu alat yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Banyak orang yang sangat membutuhkan teknologi pembelajaran untuk mempermudah mencari informasi yang belum diketahui. dan untuk orang yang sudah mengetahui akan memberi informasi kepada yang belum mengetahui. Disitulah ilmu orang yang mengetahui akan bermanfaat.

3. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana sejarah perkembangan teknologi pembelajaran?
- b. Apa manfaat dalam sejarah perkembangan teknologi pembelajaran?

4. Tujuan Penulisan

¹⁹ Ankrsmi, F. R., & Hartoko, D. (1987). *Refleksi tentang sejarah: pendapat-pendapat modern tentang Filsafat Sejarah*. Gramedia. 65.

²⁰ Ibid., 67

²¹ Usman, M. B., & Anawir, H. (2002). *Media pembelajaran*. Ciputat Pers. 33.

²² Ibid., 34

- a. Untuk menganalisis sejarah perkembangan teknologi pembelajaran
- b. Untuk menganalisis manfaat mempelajari sejarah perkembangan teknologi pembelajaran

B. Pembahasan

1. Pengertian Teknologi Pembelajaran

Teknologi pembelajaran ialah salah satu proses didalamnya terdapat seorang yang mempunyai cara untuk mendapatkan suatu ilmu (informasi), yang dapat berupa ketuhanan (spiritual), sosial, pengetahuan, dan kreativitas (keterampilan). Yang semuanya dapat dimanfaatkan sebagai bentuk sumber didalam pembelajaran. Kegiatan yang membutuhkan 2 perantara, seperti siswa yang menjadi sebagai pendidik atau pencari ilmu, sedangkan guru sebagai penransfer ilmu kepada siswa disebut pembelajaran.²³

Jika didalam proses belajar-mengajar (pembelajaran) tidak adanya suatu kegiatan pembelajaran maka tidak dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran. Karena, untuk mencapai suatu proses belajar mengajar yang baik, dibutuhkannya suatu interaksi yang dilakukan antara guru dengan siswanya. Dengan interaksi yang dilakukan didalam kelas, dapat bertujuan untuk mempermudah siswa mendapat atau menerima ilmu dari guru.²⁴

Teknologi sendiri ialah cara yang biasanya dipakai untuk menerapkan suatu tujuan tertentu. Agar tercapainya suatu tujuan, maka dibutuhkannya teknologi yang cukup memadai dalam terjadinya pembelajaran. Sedangkan pembelajaran ialah dimana didalamnya berlangsung proses pembelajaran antara guru dan siswanya. Dan dapat mengembangkan pola pikir siswa menjadi lebih luas. Dalam mengembangkan pola pikir, sebagai guru harus mampu berinovasi lebih tinggi lagi.

2. Sejarah Perkembangan Teknologi Pembelajaran

Awal mula teknologi pembelajaran sudah dikenal oleh banyak orang dari ribuan tahun lalu. Tepatnya pada tahun 1951, teknologi pembelajaran di Indonesia sudah mulai berkembang. Teknologi pembelajaran yang awalnya diartikan sebagai salah satu cara yang digunakan untuk mencari permasalahan yang ada didalam pendidikan beserta mencari suatu solusi yang cukup tepat untuk menyelesaikan

²³ Nurdyasnyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi teknologi pembelajarn*.

²⁴ Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). *Media Pembeajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.

masalah yang ada dalam pendidikan tersebut. Sampai digunakan sebagai media komunikasi guru dengan siswa untuk memperlancar kegiatan pembelajaran.²⁵

Di dalam perkembangan teknologi dalam pembelajaran digunakan untuk menciptakan kesantunan siswa. Di Amerika Serikat pertama kalinya teknologi pembelajaran berkembang. Dalam perkembangannya dapat ditinjau dari apa itu teknologi pembelajaran. Dengan membuat atau merumuskan suatu definisi tentang teknologi pembelajaran di mulai pada tahun - tahun terakhir. Selanjutnya perkembangan teknologi dapat disusun oleh para ahli secara rinci atau sistematis.²⁶

Awal berkembangnya teknologi pembelajaran yaitu pada tahun 1920. Pengajaran secara visual merupakan pembelajaran yang pertama kalinya pada tahun tersebut. Pengajaran visual dapat dikatakan sebagai alat yang digunakan untuk memberikan suatu yang bersifat visualisasi terhadap siswa.²⁷

Perubahan dari tahun ke tahun sangatlah pesat, karena pada tahun berikutnya para ahli mengeluarkan pendapatnya tentang berbagai metode yang digunakan dalam teknologi pembelajaran. Salah satunya, metode ceramah yang merupakan metode utama dalam melakukan pembelajaran. Guru diharuskan untuk lebih aktif dalam memberikan suatu materi. Selanjutnya ada metode tanya jawab yang merupakan siswa diharuskan lebih aktif dibandingkan guru. Pada metode ini guru hanya sebagai fasilitator untuk menjawab pertanyaan dari siswa. Kemudian yang terakhir terdapat metode penugasan yang merupakan kumpulan soal yang diberikan guru kepada siswa. Pada metode tersebut guru memanfaatkan sebagai pengambilan nilai terhadap setiap siswa.²⁸

Di Yunani terdapat suatu golongan yang bernama Sofi. Golongan tersebut menyampaikan teknologi pembelajaran dengan berupaya agar masyarakat dapat memahami berbagai teknik dan cara dalam suatu pembelajaran yang ada disana. Selain itu dalam menyampaikan suatu bahan pembelajaran harus disampaikan secara singkat, padat, dan jelas. Setelah penyampaian bahan pembelajaran tersebut

²⁵ Prawiradilaga, D. S. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Kencana.

²⁶ Putra, I. E. (2014). Teknologi media pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan multimedia animasi interaktif. *Jurnal Teknolf*, 1(2). 12

²⁷ Ibid., 17

²⁸ Sani, R. A. (2013). Inovasi pembelajaran. *Jakarta: Bum Aksara*. 57

dilakukannya suatu perdebatan tentang pembelajaran yang terkait, maka itulah disebut sebagai kegiatan belajar.²⁹

Di Amerika Serikat sejarah teknologi berkembang dari museum sekolah. Pada waktu itu ada seseorang yang merubah suatu ruangan yang ada di sekolah menjadi ruangan yang dipenuhi untuk pameran visual. Yang di dalamnya terdapat gambar - gambar yang berkaitan dengan pelajaran. Selain gambar ada beberapa buku- buku pembelajaran yang dapat digunakan siswa hal itu tidak merubah guru sebagai sumber belajar. Tetapi hal tersebut bisa dinamakan sebagai media saja.³⁰

Tahun 1950 sampai dengan 1995 terdapat pembaharuan dalam teknologi pembelajaran salah satunya dengan adanya kemunculan komputer dalam pembelajaran. Pertama kalinya komputer digunakan dalam bidang pendidikan pada tahun 1980. Semua orang berusaha memanfaatkan komputer secara baik dan sistematis guna untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masyarakat umum sangat antusias dalam menggunakan alat yang dinamakan komputer. Pada awal tahun 1983 penggunaan komputer yang dipakai untuk pembelajaran mencapai 40 persen dari beberapa sekolah dasar dan 75 persen dari beberapa sekolah menengah.³¹

Banyak guru yang sangat menyukai adanya keberadaan komputer pada saat itu karena komputer dapat melakukan beberapa fungsi seperti mengetahui informasi tentang perubahan dalam sistem pendidikan pada tahun tersebut. Sangat berbeda pada tahun 1990an. Dimana komputer mempunyai dampak yang sangat besar terhadap pembelajaran di setiap sekolah. Salah satu dampak yang sering terjadi di kalangan masyarakat yaitu kurangnya interaksi sosial terhadap sesama individu. Karena dapat menyebabkan masyarakat menjadi kecanduan.³²

Pada saat ini sudah sangat banyak teknologi pembelajaran baru yang ada di Indonesia. Seperti: laptop, televisi, proyektor, dan sebagainya. Karena laptop merupakan sumber teknologi pembelajaran yang dapat dibawa kemana saja dan bersifat praktis tidak seperti komputer yang hanya berdiam di satu ruangan. Selain itu laptop juga harganya sangat terjangkau berbeda jauh dibandingkan dengan komputer.

²⁹ Sani, R. A. (2013). Inovasi pembelajaran. *Jakarta: Bumi Aksara*.

³⁰ Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana. 23.

³¹ Ibid., 21

³² Ibid., 19

Sedangkan proyektor merupakan fasilitas di setiap penyampaian materi dan gunanya untuk mempermudah guru.³³

Banyak teknologi yang bersifat menguntungkan terhadap setiap orang. Karena yang sifatnya membantu dan mempermudah dapat membuat setiap orang akan merasakan kepuasan tersendiri dalam pencarian ilmu ataupun informasi tersebut.

³³ Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana. 32.

C. Penutup

1. Kesimpulan

- a. Dalam sejarah perkembangan teknologi pembelajaran terjadinya perubahan dan perkembangan dari masa ke masa. Misalnya saja pada masa dahulu belum mengenal teknologi yang canggih seperti: hp, laptop, televisi, dan lain-lain, tetapi sekarang teknologi tersebut sudah tidak asing lagi bagi kita semua. Teknologi tersebut juga sangat membantu kita dalam pembelajaran saat ini. Dimana saat ini sangat dibutuhkan teknologi sesuai kebutuhan masing-masing. Contohnya pada jaman sekarang terdapat belajar jarak jauh. Jadi, tugas guru hanya memberi tugas lewat e-mail dan sebaliknya tugas siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tanpa harus bertemu.³⁴
- b. Terdapat beberapa manfaat seperti: sebagai penyampaian pembelajaran, sebagai motivator untuk siswa agar siswa dapat menumbuhkan semangat dalam dirinya sendiri, siswa dapat lebih cepat memahami pelajaran yang disampaikan, dan siswa tidak mudah bosan saat memerhatikan guru yang sedang menjelaskan didepan kelas.³⁵

³⁴ Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.

³⁵ Sani, R. A. (2013). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

References

- Ankersmit, F. R., & Hartoko, D. (1987). *Refleksi tentang sejarah: pendapat-pendapat modern tentang Filsafat Sejarah*. Gramedia.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana. 32.
- Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), 37-46.
- Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. *Jurnal TEKPEN*, 1(2).
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2017). *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 1 Pare*. *Halaqa*, 14(1).

- Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125
- Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173
- Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125
- Patmonodewo, S. (2000). *Pendidikan anak prasekolah*. Rineka Cipta bekerjasama dengan Departemen Pendidikan & Kebudayaan.
- Prawiradilaga, D. S. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan: E-Learning*. Kencana.
- Putra, I. E. (2014). Teknologi media pembelajaran sejarah melalui pemanfaatan multimedia animasi interaktif. *Jurnal Teknolif*, 1(2).
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2014). *Instructional technology & media for learning: teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. Prenada Media.
- Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Usman, M. B., & Asnawir, H. (2002). *Media pembelajaran*. Ciputat Pers.